CHAMPIONSHIP (recenzja w SS'44) drugi cykl wydawniczy kończy PANZER DRAGOON. SEGA jednak będzie dalej wydawać gry na PC (już jako SEGA BANDAI), jednak pracujące wyłącznie na komputerach wyposażonych w nowe procesory Pentium MMX. Lada dzień pojawi się konwersja VIRTUAL ON, natomiast mniej więcej za rok VIRTUA FIGHTER 3. Czas więc powoli przymierzać się do zmiany procesora... na razie wracamy do PANZER DRAGOON.

Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami SEGA realizuje swój długofalowy plan zalania PeCetowego rynku kolejnymi konwersjami z konsoli Saturn. Po niedawno wydanym SEGA RALLY

ŚWIAT ZA TYSIĄC LAT

Akcja PD porywa gracza tysiąc lat w przyszłość, na zniszczoną wojnami nuklearnymi niebieską planetę. Pozostali przy życiu ludzie mieszkają skupieni w niewielkich osadach i słuchają rozkazów wylegujących się w gigantycznych pałacach Wielkich. Władcy dysponują praktycznie całą wiedzą pozostałą po kwitnącej niegdyś cywilizacji (szczególnie inżynierią genetyczną, przy pomocy której wyhodowali smoki), nie znają jedynie technologii potrzebnej do budowy bomby atomowej i właśnie tej usilnie szukają! Rasa panów sprawuje rządy w okrutny sposób – karze śmiercią każdego buntownika, lecz mimo to na planecie istnieje niewielki ruch oporu. Pewnego dnia jeden ze zwiadowców Wielkich odkrywa tajne laboratorium wojskowe, skąd zabiera wszelkie dane na temat technologii nuklearnej. Przedstawiciel miejscowego ruchu oporu pragnie powstrzymać powracającego do Wieży zwiadowcę, pada jednak martwy, szczęściem nieopodal pewnego młodzieńca. Ostatkiem sił nakazuje mu zatrzymać lecącego na czarnym smoku zwiadowcę. Chłopak dosiada innego smoka, aby zostać... ostatnią nadzieją ludzkości.

Chłopiec i smok stanowią skonsolidowany zespół. Smok ma lepszy wzrok (pozwala mu to nie zgubić ogona czarnego konkurenta) i więcej siły (niesie chłopca na grzbiecie). Młodzieniec zaś ma większy mózg (do pewnego stopnia może sterować ruchami wierzchowca) i śmiertelną broń („czyści" wszystko w zasięgu radaru). Rzecz jest bardzo prosta – gracz omija przeszkody (śmiecie i pociski) strzelając do wszystkiego co tylko się rusza. Chłopiec może się obracać na grzbiecie smoka w zakresie 360 stopni, dzięki czemu żadna wrogo nastawiona istota, która znalazła się w zasięgu broni, nie

REALMS OF THE HAUNTING

Wchodzisz do domu, a raczej jakiegoś sporego dworu, który z pewnością zasługuje na przydomek „straszny". Stawiasz kilka niepewnych kroków, rozglądasz się i... zaczyna się. No, może akcja nie pędzi aż tak szybko, ale... Gra w pierwszej chwili przypomina RPG w rodzaju LEGACY. Penetrujesz najbliższe pokoje, znajdujesz przerażające przedmioty i wieści o mrożących krew w żyłach obrzędach. Później pojawiają się hordy przeciwników nie z tego świata. W REALMS... jest podobnie, z tym że fabuła gry osadzona jest w realiach przypominających te z cyklu DOOM. Brzmi to dziwnie, w dodatku gra mieści się na czterech kompaktach. Tak, tak, DOOM na czterech płytkach! Znaczna, jak na tego typu program objętość bierze się stąd, że akcja przerywana jest różnymi filmami, podtrzymującymi piekielny klimat, który konsekwentnie, niestety, ginie podczas samej rozgrywki.

REALMS... sprawia wrażenie melanżu różnych gatunków, przy czym autorom nie udało się stworzyć niczego nowego. Bardzo szybko ujawniają się wady. Już pod koniec pierwszego filmu, kiedy jako główny bohater jedziesz do miejsca swojej kaźni, pojawiają się efekty niezbyt specjalne. Wkomponowanie filmowanych postaci w tło tworzone na komputerach pozostawia wiele do życzenia. Aktorstwo to w tym przypadku beznamiętne rzemiosło – niezbyt oryginalne pozy i gesty cierpienia, radości lub agonii. Główny bohater porusza się po domu pełnym okropieństw z miną zblazowanego spaniela. Wydaje się, że reżyser za wszelką cenę chciał budować atmosferę grozy, ale zapomniał, że teatralne gesty raczej śmieszą niż straszą. Tylko niektóre sceny są pomysłowe i zrealizowane z zaskakującym rozmachem. Widać, że film przygotowywali ludzie z niezłym doświadczeniem, tylko że brakło im weny.

W świecie przypominającym DOOM co rusz stykasz się z elementami znanymi z gier RPG. Możesz przenosić i używać wielu rozmaitych przedmiotów. Część rzeczy to rekwizyty, a część ma swoje tajemne przeznaczenie. Czary, broń, różne eliksiry to część asortymentu, który

DEMO – CD'42 DEMO – CD'42

Pierwszy Smok jest OK, lecz jest niczym wobec drugiego Smoka, który lata tylko na Saturnie, więc jeśli chcesz polatać na PC to pozostaje pierwszy

ma prawa ujść z życiem. Do pokonania jest siedem dość długich i trudnych tras, ich uwieńczeniem ma być walka z czarnym smokiem i jego jeźdźcem. Od tego pojedynku zależą losy ludzkości.

(w Japonii sprzedawana także jako osobny album).

PANZER DRAGOON

Sega

DYSTRYBUTOR PC – BOBMARK CENA: -PO
SEGA SATURN – BOBMARK CENA: 199PO
PC WIN'95, SATURN Min. P75, 8 MB RAM

OCENA: 6/10

Identycznie jak w poprzednich grach spod znaku SEGA trójwymiarowa grafika generowana jest w czasie rzeczywistym. Majestatycznie machające skrzydłami smoki, przedziwne pojazdy Wielkich, a także cała masa innych obiektów prezentuje się poprawnie, lecz bez fajerwerków. Można uruchomić tryb 640x480 w 32 tysiącach kolorów, wtedy gra wygląda lepiej niż na konsoli – do płynnej animacji potrzebny będzie komputer potężniejszy nieco niż Pentium 133. Ratunkiem okazuje się opcja interlace, przynosząca w prezencie telewizyjny przeplot (który tak naprawdę nie przeszkadza w grze, a czyni ją płynną). Dla posiadaczy słabszych maszyn dostępne są dwa standardowe tryby 320x200 i 640x480 w 256 kolorach. Pomiędzy poszczególnymi misjami odtwarzane są doskonałe animacje, dramatycznym wydarzeniom towarzyszy nieustannie muzyka z kompaktu

DWÓJKA W ZAWIASACH

Niestety, na PANZER DRAGOON odcisnął swoje piętno nieubłagany czas. Choć gra się bardzo przyjemnie, o wiele przyjemniej niż we wszystkie ostatnie „celowniczkowe" dokonania (DEADLY TIDE i RAVAGE DCX – opisy w SS'44) to przychodzą jednak momenty, w których po prostu czuje się te dwa lata na smoczym karku. Częściowo jest to spowodowane widocznymi uproszczeniami graficznymi (w 1995 roku nikt nie wiedział jak pisać gry na konsolę Saturn), częściowo zaś świadomością, że niektórzy grali w PD właśnie dwa lata temu. Może niedługo pojawi się PANZER DRAGOON ZWEI w wersji na PC, to jest dopiero strzelanina... PANZER DRAGOON to kolejna solidna konwersja z konsoli Saturn dla ludzi, którzy dokładnie wiedzą w co inwestują i posiadają wystarczająco szybki sprzęt. SEGA w udany sposób wieńczy drugi etap swojej działalności na rynku gier komputerowych.

Gulash

Gremlin Interactive

DYSTRYBUTOR PC – LICOMP CENA: 160PO
PC DOS/WIN Min. 486 DX2/66, 8 MB RAM

OCENA: 5/10

okiem rasowego maniaka gier RPG, to też zbyt wielu pochwał nie dało by się wymyślić. REALMS to specyficzna gra, która jest połączeniem obu gatunków. W pewien sposób przypomina WITCHAVEN, ale jest bardziej skomplikowana. Do tego dochodzą liczne, niekiedy naprawdę ciekawe filmy. W sumie nadmierna różnorodność pomysłów, konwencji i technik nie została zwieńczona efektem na miarę przedsięwzięcia.

KaYteck

porozrzucano po komnatach. Twoim zadaniem jest wyswobodzenie ojca ze szponów demona. Zanim osiągniesz sukces będziesz musiał wykonać szereg pomniejszych, niewiele łatwiejszych zadań. Z początku gra jest łatwa, ale wraz z kolejnymi epizodami sprawa znacznie się komplikuje. Jeśli uważasz się za naczelnego pistolero RP, który QUAKE zaliczył w przedszkolu to i tak ostrzegam, że czeka cię ciężka misja – w tej grze musisz nie tylko strzelać, ale też myśleć.

Cztery kompakty to sporo miejsca – przygotuj się więc na liczne niespodzianki.

Jeśli REALMS OF THE HAUNTING traktować jako kolejny klon DOOM, to trzeba by powiedzieć, że gra jest kiepska. Jeśli by patrzeć na ten tytuł